

附件：

普通高等学校本科专业设置申请表

(2019 年修订)

校长签字：

学校名称（盖章）： 北京印刷学院

学校主管部门：北京市教育委员会

专业名称：游戏艺术设计

专业代码： 130515TK

所属学科门类及专业类：艺术学

学位授予门类：设计学

修业年限：4 年

申请时间：2026 年 7 月

专业负责人：刘锋

联系电话： 13901338952

教育部制

1. 学校基本情况

学校名称	北京印刷学院	学校代码	10015
邮政编码	102600	学校网址	https://www.bigc.edu.cn/
学校办学基本类型	☐ 教育部直属院校 ☐ 其他部委所属院校 ☒ 地方院校 ☐ 公办 ☐ 民办 ☐ 中外合作办学机构		
现有本科专业数	38	上一年度全校本科招生人数	2120
上一年度全校本科毕业生人数	1529	学校所在省市区	北京市
已有专业学科门类	☐ 哲学 ☒ 经济学 ☐ 法学 ☐ 教育学 ☒ 文学 ☐ 历史学 ☐ 理学 ☒ 工学 ☐ 农学 ☐ 医学 ☒ 管理学 ☒ 艺术学		
学校性质	☒ 综合 ☐ 理工 ☐ 农业 ☐ 林业 ☐ 医药 ☐ 师范 ☐ 语言 ☐ 财经 ☐ 政法 ☐ 体育 ☐ 艺术 ☐ 民族		
专任教师总数	526	专任教师中副教授及以上职称教师数	319
学校主管部门	北京市教育委员会	建校时间	1978
首次举办本科教育年份	1978 年		
曾用名	无		
学校简介和历史沿革（300 字以内）	学校隶属北京市，由北京市人民政府和国家新闻出版总署共建。前身是 1958 年中华人民共和国文化部建立的文化学院；1961 年文化学院停办，其印刷工艺系并入中央工艺美术学院；1978 年，经国务院批准，在中央工艺美术学院印刷工艺系基础上组建北京印刷学院，由原国家出版事业管理局管理；2000 年，学校划归北京市。		
学校近五年专业增设、停招、撤并情况（300 字以内）	近五年增设产品设计、智能制造工程、新媒体艺术、大数据管理与应用、柔性电子学、数字经济、包装设计等专业；停招摄影、电子信息工程、物流管理、物流工程、工业设计、市场营销、信息管理与信息系统等专业。		

2. 申报专业基本情况

专业代码	130515TK	专业名称	游戏艺术设计
学位	艺术学学士	修业年限	4
专业类	设计学	专业类代码	1305
门类	艺术学	门类代码	13
所在院系名称	新媒体学院		
学校相近专业情况			
相近专业 1	动画	2004 年	该专业教师队伍情况 (上传教师基本情况表)
相近专业 2	数字媒体艺术	2010 年	该专业教师队伍情况 (上传教师基本情况表)
相近专业 3	新媒体艺术	2024	该专业教师队伍情况 (上传教师基本情况表)
增设专业区分度 (目录外专业填写)			
增设专业的基础要求 (目录外专业填写)			

3. 申报专业人才需求情况

申报专业主要就业领域	本专业立足首都数字创意产业，面向游戏与广义沉浸式数字内容产业链，主要包括游戏研发与运营；动画创作；数字文创、数字文旅与沉浸式体验；互联网与全媒体内容平台、影视动画与XR虚拟制作；文化事业单位与博物馆、研究院数字化部门；数字出版与文化传播、升学深造、自主创业		
人才需求情况（请加强与用人单位的沟通，预测用人单位对该专业的岗位需求。此处填写的内容要具体到用人单位名称及其人才需求预测数）			
近年来，我国游戏市场实际销售收入持续保持在3000亿元规模量级，是数字文化产业的龙头业态和文化“走出去”的重要载体；同时，数字演艺、数字艺术、沉浸式体验被“十五五”规划《建议》明确列为文旅深度融合的关键业态，VR大空间、AIGC、虚拟制作、扩展现实等新形态持续扩张，对兼具内容创作能力、艺术美学修养与数智技术素养的复合型游戏艺术人才需求旺盛。北京作为“全国文化中心”和我国游戏研发运营企业、数字文创与沉浸式体验企业最为集聚的城市之一，相关岗位缺口长期存在，本专业每届约40名毕业生的培养规模与区域人才需求高度匹配、供不应求。			
序号	用人单位名称	主要需求岗位	年度人才需求预测数（人/年）
1	完美世界（北京）网络技术有限公司	游戏策划、游戏原画、3D美术、技术美术	30
2	腾讯科技（北京）有限公司（含腾讯视频、互娱业务）	游戏策划、交互设计、游戏美术	25
3	上海网之易网络科技发展有限公司	游戏原画、场景美术、UI设计	20
4	北京若森数字科技有限公司	三维游戏美术、动画、引擎实现	15
5	北京趣加科技有限公司	游戏美术、策划、运营	15
6	北京昆仑万维科技股份有限公司	AIGC美术、游戏策划	12
7	北京中手游科技有限公司	IP策划、游戏美术	10

8	上海米哈游网络科技股份有限公司	角色原画、技术美术	10
9	三七互娱（上海）科技有限公司	游戏美术、用户运营	10
10	北京畅游天下网络技术有限公司	三维游戏美术、动画、引擎实现	10
11	风语筑、丝路视觉、凡拓数创等数字展演企业	沉浸式内容策划、VR 交互、数字孪生美术	30
12	锋尚文化集团股份有限公司、北京黑弓文化传播有限公司	数字演艺与舞美交互设计	4
13	云冈研究院数字化保护中心等文博机构数字化部门	文化遗产数智叙事与展陈设计	2
14	利亚德、北京水晶石等数字视觉与 XR 制作企业	实时渲染、虚拟制作、数字资产	10
合计	14 家（类）主要用人单位	—	约 203

申报专业人才需求调研情况 （可上传合作办学协议等）	年度计划招生人数	艺术类提前批 A 段 20+普通批（物理+化学）20
	预计升学人数	10
	预计就业人数	30
	其中：完美世界（北京）网络技术有限公司	2
	北京若森数字科技有限公司	6
	上海米哈游网络科技股份有限公司	5
	北京畅游天下网络技术有限公司	5
	北京黑弓文化传播有限公司	6
	三七互娱（上海）科技有限公司	3
	上海网之易网络科技发展有限公司	3

4. 教师及课程基本情况表

4.1 教师及开课情况汇总表（以下统计数据由系统生成）

专任教师总数	18
具有教授（含其他正高级）职称教师数及比例	4, 23%
具有副教授及以上（含其他副高级）职称教师数及比例	4, 23%
具有硕士及以上学位教师数及比例	17, 100%
具有博士学位教师数及比例	5, 29%
35 岁及以下青年教师数及比例	2, 12%
36-55 岁教师数及比例	10, 59%
兼职/专任教师比例	2/15
专业核心课程门数	12
专业核心课程任课教师数（此项由学校填写）	10

4.2 教师基本情况表（以下表格数据由学校填写）

姓名	性别	出生年月	拟授课程	专业技术职务	最后学历毕业学校	最后学历毕业专业	最后学历毕业学位	研究领域	专职/兼职
刘锋	男	1969. 12	游戏造型基础	教授	四川大学	软件工程	硕士	游戏	专职
白英伯	男	1969. 03	游戏创作	副教授	东北师范大学	美术学	硕士	游戏	专职
杨春	男	1976. 12	游戏造型基础	教授	中央美术学院	艺术设计	硕士	动画	专职
史民锋	男	1968. 01	游戏影像创作	教授	四川大学	软件工程	硕士	影像	专职
魏东	男	1969. 11	游戏影像创作	副教授	四川大学	软件工程	硕士	影像	专职
张宏	女	1978. 05	中国游戏科学艺术史	教授	中国艺术研究院	艺术学	博士	动画	专职

李瑾	女	1982.09	游戏创作	副教授	北京大学	软件工程	硕士	游戏	专职
许歌	女	1981.03	运动规律	副教授	北京电影学院	电影学	硕士	动画	专职
杜宜浩	男	1989.11	游戏概念设计	副教授	中国艺术研究院	电影学	博士	影像	专职
马潇婧	女	1989.02	游戏概念设计	副教授	上海大学	戏剧戏曲学	博士	影像	专职
刘龙	男	1988.07	游戏引擎技术	讲师	北京林业大学	林业信息工程	博士	数字媒体技术	专职
矫健	男	1979.11	运动规律	讲师	北京工业大学	软件工程	硕士	动画	专职
李笑缘	女	1981.01	三维游戏美术	讲师	清华大学美术学院	设计艺术学	硕士	动画	专职
游宇	女	1982.01	游戏策划与叙事基础	讲师	中国传媒大学	广播电视艺术学	硕士	游戏	专职
胡泊	女	1985.01	虚拟现实与交互叙事设计	讲师	中国美术学院	艺术学理论	博士	游戏	专职
徐彤峰	男	1995.08	虚拟现实与交互叙事设计	讲师	泰国兰塔纳功欣皇家理工大学	管理学	博士	游戏	专职
卜小丽	女	1985.01	游戏创作	助教	北京印刷学院	艺术设计	硕士	游戏	兼职
何灵运	男	1991.07	游戏创作	助教	北京印刷学院	艺术设计	硕士	游戏	兼职

4.3 专业核心课程表（以下表格数据由学校填写）

课程名称	课程总学时	课程周学时	拟授课教师	授课学期
游戏造型基础	64	4	刘锋、白英伯	1
游戏概念设计	32	4	杜宜浩、马潇婧、游宇	3
游戏策划与叙事基础	48	4	杜宜浩、马潇婧、游宇	3
游戏原画	64	4	许歌、李笑缘	3
游戏引擎技术	64	8	白英伯、李瑾、徐彤峰	4
三维游戏美术	64	8	白英伯、徐彤峰、胡泊	4
游戏动画与特效	64	8	白英伯、李瑾	4
虚拟现实与交互叙事设计	48	4	白英伯、马潇婧、卜小丽	5
交互与游戏关卡设计	48	4	白英伯、李瑾、徐彤峰	5
AI+游戏创作	64	8	白英伯、李笑缘、卜小丽、何灵运	5
专业创作	128	8	白英伯、矫健、李瑾、胡泊	6

5. 专业主要带头人简介

姓名	刘锋	性别	男	专业技术职务	教授	行政职务	
拟承担课程	游戏造型基础			现在所在单位	北京印刷学院		
最后学历毕业时间、学校、专业		2013，四川大学，软件工程专业					
主要研究方向		游戏美术、游戏衍生品研究					
从事教育教学改革研究及获奖情况（含教改项目、研究论文、慕课、教材等）		组织申报的动画专业获批国家级一流建设专业；组织申报的北京高校继续教育特色专业获批；组织申报的北京高校继续教育高水平教学团队获批；组织申报获得中国文化艺术政府奖第二届动漫奖最佳动漫教育机构奖入围奖；参与获得北京市教学二等奖；获得中国动漫游戏专业教学贡献奖、中国动漫游戏十佳培养模式创新奖、优秀动漫游戏专业个人教学贡献奖、中国动漫游戏教育名师奖；第十一届全国美展河北送选作品铜奖。 北京市重点教改项目《全媒体视域下的数字动画创新人才培养模式的实践与探索》；北京市教改项目《动漫衍生品触觉设计实践研究》；校级教改项目《中国古代活字印刷术活态传承综合实践》；论文《北京动画创意产业发展模式研究》，现代传播；慕课《动画造型基础》；教材《动画造型设计》；教材《2017 三维雕刻设计》；教材《三维雕刻设计制作实例》；教材《freefrom 三维雕刻设计》；教材《触觉雕刻设计》					
从事科学研究及获奖情况		作品获第十一届全国美展河北省选送作品展铜奖，第八届全国高校摄影艺术作品展入选奖，中国人民抗日战争暨反法西斯战争胜利 80 周年纪念艺术作品展优秀奖。主持多项国家级、省部级项目；出版编著、专著十余部，发表论文及作品 100 余篇（幅），举办个人画展 2 次。					
近三年获得教学研究经费（万元）		30 万元		近三年获得科学研究经费（万元）		41 万元	
近三年给本科生授课课程及学时数		2025-2026 动画造型基础 64 学时 2024-2025 动画造型基础 64 学时 2023-2024 动画造型基础 64 学时		近三年指导本科毕业设计（人次）		21 人次	

注：填写三至五人，只填本专业专任教师，每人一表。

姓名	白英伯	性别	男	专业技术职务	副教授	行政职务	
拟承担课程	游戏造型基础、游戏引擎技术、AI+游戏创作			现在所在单位	北京印刷学院		
最后学历毕业时间、学校、专业		1999，东北师范大学，美术学专业					
主要研究方向		游戏艺术设计、动画创作、虚拟现实技术					
从事教育教学改革研究及获奖情况（含教改项目、研究论文、慕课、教材等）		2004 年出版教材《3dmax 专业动画教程》，高等教育出版社；2010 年出版教材《三维动画——Maya 造型与渲染》，清华大学出版社；2022 年出版专著《虚拟现实技术在动画创作中的应用》，中国社会科学出版社；中文核心期刊发表论文 2 篇					
从事科学研究及获奖情况		主创武侠 RPG 游戏《龙狼传》，执导 3D 水墨武侠动画片《侠情》；执导甘肃省白银市委宣传部动画片《凤凰变》；负责中国邮政生肖鼠 AR 数字化设计；负责北京印刷学院创新团队项目《数字水墨动画——讲好中国故事》					
近三年获得教学研究经费（万元）			近三年获得科学研究经费（万元）			30	
近三年给本科生授课课程及学时数		游戏创作，320 学时 动画造型基础，192 学时			近三年指导本科毕业设计（人次） 36		

注：填写三至五人，只填本专业专任教师，每人一表。

姓名	杨春	性别	男	专业技术职务	教授、一级美术师	行政职务	
拟承担课程	游戏造型基础			现在所在单位	北京印刷学院		
最后学历毕业时间、学校、专业		2012，中央美术学院，艺术设计专业					
主要研究方向		动画创作、数字艺术、中国画					
从事教育教学改革研究及获奖情况（含教改项目、研究论文、慕课、教材等）							
从事科学研究及获奖情况		中宣部文化名家暨“四个一批”人才，中国文联第十一次全国代表大会代表，中国美术家协会理事，中国美术家协会动漫艺委会副主任，江苏省美术家协会第六届副主席，江苏省“双创人才”，江苏省紫金文化创意英才，江苏省广播电视和网络视听行业领军人才，江苏省“333 工程”高层次人才。 作品《美丽的森林》第十二届全国美术作品展览“银奖”，《四季》第十三届全国美术作品展览“银奖”，《大地之歌》第十四届全国美术作品展览“进京作品”等 30 余项国内外重要奖项。主持或参与 20 余项省部级创作，担任国家级重大人才工程及全国性展览评委。					
近三年获得教学研究经费（万元）				近三年获得科学研究经费（万元）		176.9	
近三年给本科生授课课程及学时数		动画创作、数字艺术		近三年指导本科毕业设计（人次）			

注：填写三至五人，只填本专业专任教师，每人一表。

姓名	李瑾	性别	女	专业技术职务	副教授	行政职务	
拟承担课程	游戏创作			现在所在单位	北京印刷学院		
最后学历毕业时间、学校、专业		2006，北京大学，数字艺术专业					
主要研究方向		游戏创作、三维动画					
从事教育教学改革研究及获奖情况（含教改项目、研究论文、慕课、教材等）		校级青年教学名师，课程《ACG 作品赏析》为校级一流课程；主持校级教改及教材项目 2 项。出版著作 4 部，发表论文 5 篇（含中文核心 2 篇）。指导学生获“挑战杯”北京市一等奖等省部级奖项数十项，指导国家级大创 2 项、省级 5 项；指导研究生获优秀毕业生 1 人，本科生优秀毕业生 6 人。					
从事科学研究及获奖情况		2014、2016 年两次入选文化部文化创业创意人才，2018 年入选北京市委组织部优秀人才。 创作原创 IP《单禺玄言》：漫画全平台连载 7 年，共 215 话，日文版漫画《玄ノ門》2019 年起在 Jump Rookie 等日本平台连载；小说第一部的有声书版本在喜马拉雅上线。 编导《玄门之相识》《玄门之众生无相》两部三维动画短片，获金海豚银奖、美国檀香山电影节银花冠奖、加州国际动画节最佳三维动画、2025 北京国际电影节评委会推荐奖等 8 项国际国内奖项，入围美国电影奖终审、加拿大国际电影节、英国卡迪夫国际电影节等 14 个节展，并在多国公映。					
近三年获得教学研究经费（万元）		5	近三年获得科学研究经费（万元）		8		
近三年给本科生授课课程及学时数		游戏创作基础（128 课时）、原画创作（128 课时）、ACG 作品赏析（32 课时）		近三年指导本科毕业设计（人次）		39	

注：填写三至五人，只填本专业专任教师，每人一表。

6. 教学条件情况表

可用于该专业的教学实验设备总价值（万元）	9295.8692	可用于该专业的教学实验设备数量（千元以上）	3279
开办经费及来源	982813 元，新媒体学院专业建设经费、学科竞赛经费、毕设经费、校外实习经费、实验室建设经费		
生均年教学日常支出（元）	49140		
实践教学基地（个） （请上传合作协议等）			
教学条件建设规划及保障措施	学院师资力量、实验条件较为雄厚，可满足游戏设计艺术专业所需的条件。在原有国家一流本科专业建设点的教学条件基础上，将重点完善实践教学体系。一是建设高标准游戏美术实验室、虚拟仿真工作室，配置高性能图形工作站、专业绘图板及 VR/AR 设备，满足角色设计、场景搭建等核心课程需求。二是引入行业主流游戏引擎及实时渲染工具，模拟真实项目开发流程，强化学生实操能力。保障措施包括：建立校企联合实训基地，邀请企业专家参与教学；设立专项维护基金，定期更新软硬件设备；构建“双师型”师资队伍，确保教学内容与行业前沿紧密对接。		

主要教学实验设备情况表

教学实验设备名称	型号规格	数量	购入时间	设备价值（千元）
虚拟舞台创编教学软件平台		1	2019.4	1067000
三维数据采集软件		1	2017.12	986600
3D 新媒体导入工具		1	2017.12	788000
虚拟舞台动作捕捉系统	MOX VIS/含软件动捕计算机系统 MOX VIS Studio	4	2019.3	3090320
惯性动作捕捉系统	含捕捉服\手套\帽子\控制盒	1	2018.9	767000
虚拟舞台创编教学软件平台		1	2019.4	690450
视频采编教学系统-NUKE		1	2017.12	667060

光学跟踪系统	PPTN	1	2019. 3	658750
虚拟仿真彩排系统	Hecoos server	1	2022. 10	648000
新媒体作品数字版权管理平台		1	2017. 12	631600
虚拟舞台动作捕捉系统		4	2019. 3	2458000
可携式 AR 编播系统	三维模型为跟踪对象与多角度技术/自动转换三维文件	1	2018. 1 1	560000
虚拟现实内容制作平台		1	2017. 12	556000
合成服务系统		1	2024. 11	495000
UIP500 增强现实交互平台	UIP500/控制箱体尺寸 1044*900*841mm/提供互动模拟城市案例/含塔防游戏教学模块软件/含创维显示器 55M/屏幕尺寸 55“/16:9/两核 CPU*四核 cpu+两核 VPU/含图像采集程序/含摄像头	1	2016. 6	461000
智能交互电子绿箱软件和虚拟引擎系统		1	2024. 11	446500
虚拟现实素材库	IClone6 FBX-Ready 3Dchange6 PRO Mocap Plugin 17 个点入一条	1	2018. 6	391000
新媒体作品传播管理系统		1	2017. 12	387000
光学跟踪系统	TrackpackE	1	2019. 3	385000
渲染服务系统		1	2024. 11	370000
视频采编教学系统-NUKE		1	2018. 9	333530
混合现实互动开发模块	虚拟现实实时互动与展示内容含海洋水族题材教学课件/海洋生物 3D 模型/各种鱼类样式及开发模块教学范例等	1	2019. 4	299653

动捕计算机控制系统	MVN Animate	4	2019. 3	1178000
工业级头戴式增强现实设备	含 4 个环境感知摄像头/1 个深度摄像头/HD 视频摄像头/含麦克风/64g 内存/工业级现实播放软件具有录频功能等	3	2019. 4	793800
互动式数字作品演示教学平台	50' 屏幕/3840*2160 分辨率/含 AR 图像捕捉摄像模块/红外光线调节模组	1	2019. 3	230000
三维手持扫描仪	迅恒 HSCAN-SL	1	2020. 11	228400
融合媒体实验室模块	非标/4 个点	1	2019. 10	226000
激光投影机	DU8090Z-含支架	4	2019. 3	867400
数字媒体幻影成像开发软件		1	2020. 11	216500
LED 立面屏和地面屏		1	2024. 11	210700
光学无线手柄		1	2019. 3	200000
高精度光学虚拟现实步态控制系统	Virtualizer ELITE2	1	2019. 10	196730
融媒体切换台	Tricaster410plus	1	2023. 9	180000
体感开发平台系统	定制 Kinect 2.0+ (含红外体感深度摄像头 1 套)	1	202. 11	178300
虚拟现实内容制作平台		1	2018. 9	173750
步态控制平台虚拟现实开发软件	Unity2019	1	2019. 10	169890
舞台	定制 3m*2.5m*2.8m	1	2020. 11	156300
LED 拼接屏	DL-P5-SMD3528-16S/ 含拼接屏接收卡 DL-5A-75e/20 个拼成一个	1	2019. 3	153890
STEPVR 定位系统			2019. 10	152000
云台追踪	VM-Set-P	1	2024. 11	145000
三维人机交互设计数据库		1	2019. 4	145000

VR 全景拍摄系统	VR 相机/视场角大于等于 360 度/含 360 视频/全景照片后期处理及发布平台	3	2019. 3	411000
音画采编同步教学软件平台		5	2019. 4	684500
新媒体多通道实时渲染平台		5	2019. 4	674500
交互式多点触控演示平台		1	2019. 10	129080
动态投影轨道镜头		1	2022. 8	127000
三自由度动感平台	含单人车舱 1 台 1.4*0.7*1.5m/动感平台定制迷你主机/i5/8g/120g ssd/vr 虚拟眼镜/内置传感器 360/定制控制面板等	2	2019. 3	235200
背投高清玻璃硬幕系统	SYSVR CAVE	4	2019. 3	445848
极限竞速虚拟仿真设备		1	2019. 10	103900

7. 申请增设专业的理由和基础

（应包括申请增设专业的主要理由、支撑该专业发展的学科基础、学校专业发展规划等方面的内容）（如需要可加页）

（1）申请增设专业的主要理由

第一，国家战略与文化产业升级提出明确需求。党的二十届四中全会通过的“十五五”规划《建议》在文化产业核心章节首次将“网络游戏”明确写入，提出“引导规范网络文学、网络游戏、网络视听等健康发展”，并强调“推动优质网络文学、网络游戏、影视动漫、精品展览等出海”，同时将“全面实施‘人工智能+’行动”以及“数字演艺、数字艺术、沉浸式体验”作为文旅深度融合的关键业态。游戏作为数字文化产业的龙头形态和文化“走出去”的重要载体，正在从单一娱乐产品演进为融合艺术、技术、叙事与交互的综合性数字内容形态，亟需大批兼具中华美学修养、艺术创作能力与数智技术素养的复合型游戏艺术人才。

第二，首都“全国文化中心”建设与产业政策提供强力支撑。北京市作为“全国文化中心”，先后印发《北京市科技赋能文化领域创新发展行动计划（2025—2027年）》《关于促进北京市游戏电竞行业高质量发展的支持办法》《北京市促进动画产业高质量发展重点项目支持办法》等政策文件，将“游戏渲染引擎、交互核心技术、实时动画制作、AIGC、虚拟制作、扩展现实”等列为优先突破方向。北京是我国游戏研发与运营企业最为集聚的城市之一，对游戏策划、游戏美术、引擎应用、交互与沉浸式内容设计等岗位人才需求旺盛，本专业的增设可直接服务首都数字创意产业与“文化新质生产力”培育。

第三，产业人才缺口与岗位升级凸显专业紧迫性。当前游戏与广义沉浸式数字内容产业正经历由“技术驱动”向“内容与体验驱动”的结构性升级，行业对策划、世界观与叙事设计、原画与三维美术、引擎与交互实现、AR设计、VR、MR、XR大空间体验设计等岗位的复合能力要求显著提高。现有动画、数字媒体艺术等相近专业的培养口径难以完全覆盖游戏内容创作的专门化需求，设立独立的游戏艺术设计专业，有利于面向产业链精准培养人才。

第四，动画专业向游戏专业的战略转型已具备成熟条件。北京印刷学院新媒体学院动画专业设立于2004年，是国家级一流本科专业建设点，自建设之初即下设动画、游戏两个专业方向，二十余年来在游戏研发、游戏美术、游戏剧本与世界观设计、游戏化影像、

交互叙事、VR 沉浸式交互、LBE VR、AR 与数智叙事等方向形成了稳定的师资梯队与丰厚的作品、项目积累。在“全媒体融合”特色引领和科技赋能中华优秀传统文化创造性转化的办学理念下，将原动画专业游戏方向独立建设为游戏艺术设计专业，是顺应产业升级、深化专业内涵、实现高质量发展的必然选择。

（2）支撑该专业发展的学科基础

第一，学位点与学科平台支撑有力。学院现已建有美术与书法专业硕士点、设计专业硕士点及设计学硕士点，主干学科涵盖美术学、设计学、戏剧与影视学、文学等，可为游戏艺术设计专业提供从造型与美学基础、设计方法、视听与叙事到交互与数智技术的完整学科支撑，并具备“本硕贯通”培养与研究生层次人才输送的条件。学院正积极推进美术与书法专业博士点申报，将进一步抬升学科平台层级。

第二，一流专业积淀深厚。动画专业作为国家级一流本科专业建设点和美术与书法专业硕士点重点支撑专业，形成了“产教研融合、科技与艺术协同发展”的办学模式，培养了大批服务国家数字内容产业一线的创作与研发人才。其造型基础、色彩、视听语言、剧本创作、分镜设计、动画导演基础、三维动画、游戏引擎、游戏角色等课程体系与师资，可直接迁移并升级为游戏艺术设计专业的基础与专业课程支撑。

第三，平台、团队与产业合作完备。学院建有游戏开发与实时引擎实验室、三维游戏实验室、二维动画实验室、定格动画实验室、水墨动画实验室、原创动漫衍生品孵化中心、LBE VR 创作团队、AR 创作系统、动作捕捉与数智演艺实践平台等，形成“游戏研发—数智叙事创作—美学转译—IP 孵化—产业落地”完整链条；组建有“未来游戏与数智叙事创新团队”，聚焦未来游戏内容创作与艺术美学、数智叙事理论建构与跨媒介表达、中华美学的未来游戏化与数智叙事转译、原创 IP 跨媒介开发与产业对接、未来数智演艺与交互娱乐五大方向。团队已产出《浣花洗剑录》《龙狼传》《非中文化游戏》《古龙群侠传》等游戏，《侠情》《凤凰变》《寓言故事新编》《天鹅湖》《武韵》《单禹玄言》《吴越春秋》等动画，VR 大空间沉浸交互作品《墨舞弦音》、媒体艺术互动空间《临境·斗》、国家大剧院二十四伎乐数字交互展、敦煌数字交互舞蹈《伎乐·数境》中国戏曲文化周数字主持人与互动娱乐系列、厦门同安研学游戏化数字文旅产品、交互敦煌数字舞蹈《伎乐·数境》、巴黎中国文化中心 3D Mapping 光雕秀《云冈石窟之光·巴黎回响》与全沉浸式云冈石窟 12 窟影片《石头里的交响》等标志性成果，并与文化和旅游部、云冈研究院、巴黎中国文化中心、中国艺术科技研究所、中央新影集团、北京黑弓文化传播有限公

司、北京若森数字科技有限公司、北京畅游天下网络技术有限公司等建立长期合作机制，为本专业实践教学、项目化培养与就业实习提供坚实基础。

（3）学校专业发展规划

学校以建设“中国特色国际知名出版大学”为总体目标，主动对接国家数字中国建设战略、文化数字化战略与北京“全国文化中心”“国际科技创新中心”建设需要，坚持“学生中心、成果导向、持续改进”理念，突出“新媒体、全媒体融合”办学特色，强调以科技赋能中华优秀传统文化的创造性转化和创新性发展。在学校专业布局优化与一流专业内涵建设的整体规划中，增设游戏艺术设计专业是学院落实学校发展战略、培育文化新质生产力相关人才、打造“动画+游戏+交互”专业集群的关键举措，将与国家级一流本科专业动画形成互补协同、双轮驱动的新格局。

在学院层面，本专业建立于动画专业“全媒体数字动画”建设的丰厚积累之上。学院已通过“课程模块化、平台产业化、师资项目化”的课程包体系、“集教学空间—创作平台—研究机构于一体”的实体工作室群，以及以“三维技术”为核心的高端动画游戏人才特色班等举措，探索出动画与游戏“从联动、融合到化合”的建设路径。游戏艺术设计专业将直接承接并升级上述经验，把递增式课程包、项目制教学、本硕贯通培养、AIGC 创新特色课程与产学研合作机制系统迁移至游戏内容创作领域，实现专业内涵的纵深拓展。

在专业建设标准上，本专业积极借鉴国内头部院校的成熟办学经验，如中国传媒大学依托动画与数字艺术学院开设游戏设计专业，形成游戏设计艺术方向与游戏设计技术方向并行的培养格局；北京电影学院依托中国动画学院布局游戏设计相关专业方向，强化游戏与影视、动画的交叉融合。本专业在吸收上述院校“艺术与技术双轨协同”经验的基础上，结合学校“艺术类提前批 20 人+普通类（物理+化学）20 人”的分类招生设计，构建艺术创作能力与数智技术能力相互支撑的复合培养体系；同时坚持差异化、特色化定位，立足出版与全媒体特色、深耕中华美学数智化转译、锚定“未来游戏+数智叙事”双轴，避免同质化竞争，形成人无我有、人有我特的专业辨识度。

在条件保障与发展路径上，本专业将依托美术与书法专业硕士点、设计专业硕士点、设计学硕士点及数字媒体艺术北京市重点实验室、游戏开发与实时引擎实验室、LBE VR 与数智演艺创作、三维动画实验室、数字水墨动画实验室、动漫衍生品研发中心、互动媒体实验室、未来游戏与数智叙事创新团队等，持续推进高层次师资引进与青年教师培养、一流课程与规划教材建设、产学研合作基地共建与国际工作坊建设，培育原创 IP 矩阵，并

积极推动美术与书法专业博士点申报。学院规划用 3—5 年时间，将游戏艺术设计专业建设成为立足中华美学、特色鲜明、产教融合、国内具有影响力的高水平专业，服务文化强国战略、“十五五”数字中国与文旅深度融合国家任务，助力首都数字创意产业高质量发展与中华文化数智出海。打通动画、游戏、交互、沉浸式数字内容的课程逻辑、推进“游戏+”“动画+”交叉融合的关键举措，将与动画专业形成互补协同、双轮驱动的新格局，服务文化强国战略、“十五五”数字中国与文旅深度融合国家任务，助力首都“两个中心”建设。

本专业明确将技术定位为实现手段、数字内容创作作为核心，把核心竞争力锚定在内容创作、艺术美学与原创 IP 三大支柱上，在人才培养中侧重游戏策划、全媒体表达、交互设计、VR 沉浸式体验转化以及“未来游戏、数智叙事”前沿方向，致力于培养立足中华美学、面向未来游戏与沉浸式数字内容产业的复合创新型艺术人才。

8. 申请增设专业人才培养方案

（包括培养目标、基本要求、修业年限、授予学位、主要课程、主要实践性教学环节和主要专业实验、教学计划等内容）（如需要可加页）

（1）培养目标

本专业坚持立德树人，面向数字创意与游戏产业及相关领域，主动适应国家文化数字化战略、北京“全国文化中心”建设和未来游戏与沉浸式数字内容产业发展需要，培养具有正确的思想政治意识和社会责任感、良好的人文素养与中华美学修养、开阔的国际视野，系统掌握游戏艺术设计基本理论、方法与全流程创作技能，具备游戏策划、游戏原画与美术设计、游戏引擎应用、交互与关卡设计、数智叙事与沉浸式（VR、AR、MR、XR）内容创作能力，能在游戏、数字内容、数字文旅、数字演艺等领域从事游戏策划、游戏美术设计、交互设计、引擎与玩法实现、原创 IP 开发及周边研发工作的复合创新型人才。

毕业生在毕业后五年左右应达到以下目标：

目标 1：具备良好的思想品德、职业道德与社会责任感，能在游戏与数字内容相关行业实践中遵纪守法、敬业协作。

目标 2：具有较为丰富的人文社科与中华美学素养、良好的审美能力和沟通表达能力，能将中华优秀传统文化进行创造性转化与数智化转译。

目标 3：系统掌握游戏艺术设计的基础理论与核心技能，能够独立或协作完成游戏策划、美术设计、引擎实现、交互与沉浸式内容创作及项目管理工作。

目标 4：具备适应游戏与数字内容行业发展的综合职业能力与创新创业素质，能够运用 AIGC 等新技术开展原创 IP 开发与跨媒介内容创作。

目标 5：具有全球化意识、终身学习能力与自我管理能力，能够主动更新知识结构，适应行业技术迭代与个人可持续发展。

（2）基本要求（毕业要求）

本专业毕业生应在知识、能力与素质三个方面达到以下基本要求：

1. 思想政治与职业素养：坚持正确的政治方向，树立科学的世界观、人生观、价值观，具有社会责任感、法律意识和良好的职业道德。

2. 人文与美学素养：具备扎实的人文社会科学与艺术美学基础，理解形式美法则、中华美学传统，具有较强的审美鉴别文化阐释能力。
3. 学科与专业知识：系统掌握游戏设计原理、视听与叙事语言、造型与色彩、交互设计、游戏引擎与数字美术等专业基础知识，了解本专业及相关领域的最新动态与发展趋势
4. 游戏策划与设计能力：掌握游戏策划与系统设计方法，能够独立完成世界观与叙事设计、玩法与机制设计、关卡设计及策划文档撰写。
5. 美术与表现能力：具备游戏原画、角色与场景设计、三维游戏美术、UI 与界面设计等美术创作能力，能够精准、完整且富有美感地表达设计创意。
6. 引擎应用与实现能力：能够熟练运用主流游戏引擎，完成资产整合、实时渲染、交互逻辑搭建与玩法原型实现。
7. 交互与沉浸式创作能力：掌握交互设计与数智叙事方法，能够开展 VR/AR、LBEVR 大空间等沉浸式交互内容与数智演艺作品创作。
8. 现代工具与 AIGC 应用能力：能够运用 AIGC 等现代信息技术工具开展美术资产生成、内容创作与流程优化，并对相关文献资料进行有效的检索、分析与处理。
9. 沟通协作与项目管理能力：具有良好的沟通表达与团队协作能力，了解项目管理、市场营销与著作权保护知识，能够在多学科团队中有效推动项目运行。
10. 创新创业与终身学习能力：具备创新精神、创业意识与终身学习能力，能够围绕原创 IP 展创新创业实践，并适应行业技术迭代与个人的可持续发展。

表 1 游戏艺术设计专业毕业要求及其指标点

指标点 毕业要求	指标点 1	指标点 2	指标点 3	指标点 4
毕业要求 1：理想信念：具有坚定正确的政治方向，了解、拥护党和国家的方针政策，树立科学的世界观、人生观、价值观，	1-1 理解社会主义核心价值观念，了解中国国情，理解应担负的	1-2 具备人文社会科学的底蕴和素养，具备健康的身体和良		

具有社会责任感和法律意识。	社会责任。	好的心理素质，具有独立思考能力。			
毕业要求 2：学科知识：具有扎实的基础知识和专业知识，掌握必备的研究方法，系统掌握游戏艺术设计基本原理，理解形式美法则，掌握视听语言特征、游戏运动规律、游戏设计与创作原理等专业知识，了解本专业及相关领域最新动态和发展趋势。	2-1 掌握艺术美学、人文思想和设计学专业知 识，理解游戏艺术设计的问题本质。	2-2 掌握科学研究方法，能够对本专业领域进行系统分析，发现需求及问题，并能够正确表达。	2-3 了解本专业及相关领域最新动态和发展趋势，与时俱进，不断更新知识结构。		
毕业要求 3：专业能力：具备游戏从业人员所需的核心职业能力，能够独立完成游戏策划与叙事设计、游戏原画与三维游戏美术设计、游戏引擎应用与玩法实现、虚拟现实与交互叙事创意表现、原创游戏 IP 产品开发与制作等。	3-1 具备从创意、内容、表达、传播全方位展开研究，制定科学系统的实施能力，并提出相应对策或解决方案。	3-2 具备创造性思维和技巧，具备对解决方案提出优化和改进的能力。	3-3 能够对解决方案进行评价和运用。		
毕业要求 4：问题分析：具有批判性思维和创新能 力，能够灵活运用设计学和游戏基本理论知识，分析专业问题。理解问题	4-1 具有批判性思维，能够理性地判断、归纳和提出问题。	4-2 针对复杂问题，能够应用所学原理进行正确表达与展示，	4-3 具备认识并评估针对相关复杂问题提出多种解决方案		

的核心点，理清思路，形成方案。		寻求解决方案。	的能力。	
毕业要求 5：设计/开发解决方案：能够满足设计规范要求，在设计环节中体现创新意识，提出针对复杂创意设计的解决方案。	5-1 具有创新意识和创新态度，掌握创新思维，能够打破常规，提出创新的解决方案。	5-2 具备对设计方案进行可行性分析、优选和改进的能力。	5-3 能够对解决方案进行评价和运用，应用可视化、报告或虚拟展示等形式呈现设计成果。	
毕业要求 6：使用现代工具：能熟练使用现代化工具，针对游戏艺术设计专业问题，掌握游戏引擎、AIGC 等数字工具及文献检索、资料查询的基本方法，并能对相关文献及资料进行有效的数据分析和处理。	6-1 理解信息技术对本专业领域的重要意义，了解和掌握专业相关领域所常用的信息技术工具的使用原理和方法。	6-2 具备运用现代信息技术获取信息和传播信息的能力。		
毕业要求 7：沟通表达：具有较强的沟通表达能力。能够通过口头和书面表达方式与同行、社会公众进行有效沟通。	7-1 具备良好的口头语言文字的组织表达能力，以及良好的精神风貌、仪容仪表，与同行、社会公众进行有效沟	7-2 具备运用专业的语言文字、手绘、模型和计算机辅助设计等方式精确、完整且具有美感地表达设计创意		

	通。	和设计意图的能力。		
毕业要求 8：团队协作：具有良好的团队合作能力。明确个体在多元学科背景团队中的作用，能够与团队成员和谐相处，协作共事，能够作为成员或领导者在团队活动中发挥积极作用。	8-1 能与其他学科的成员有效沟通，合作共事，并在团队中独立或合作开展工作。	8-2 能组织、协调和指挥团队开展工作，承担个人责任，并协作完成团队任务。	8-3 理解并掌握本专业领域的设计项目管理原理与经济决策方法，并能多学科环境中应用，有效推动工作运行。	
毕业要求 9：职业规范：具有人文社会科学素养、社会责任感，能够在游戏相关行业实践中理解并遵守职业道德和规范，履行责任。具有创意设计能力和审美鉴别能力。	9-1 具有良好的人文社会科学素养、社会责任感，形成正确的创作价值观。	9-2 理解并遵守职业道德规范，履行社会责任。		
毕业要求 10：创新创业：具备创新精神和创业意识，理解并掌握游戏创作规律，综合运用社会、健康、法律等知识，围绕专业及相关课程进行初步的创业准备和探索。	10-1 了解行业发展前沿，能够根据发展现状初步形成预测发展趋势的能力。	10-2 综合学习运用社会、健康、法律等知识。	10-3 在环境可持续发展的前提下，开展创新创业实践探索。	
毕业要求 11：项目管理：了解项目管理、市场营销、著作权保护及相关方	11-1 了解项目管理、市场营销、著作权	11-2 理解掌握游戏相关项目管理的		

面知识,理解掌握游戏相关项目管理的原则、流程。	保护及相关方面知识。	原则、流程。			
毕业要求 12: 学习发展: 具有终身学习意识和自我管理、自主学习能力,能够通过不断学习,适应社会和个人可持续发展。	12-1 具有认识不断探索和学习的必要性,具备主动学习和终身学习的意识。	12-2 掌握自主学习方法,了解拓展知识和能力的途径,针对专业领域新知识,具有自主学习与理解、分析总结与判断的能力,以适应持续的个人与职业发展需要。			

注: 游戏艺术设计专业毕业生的 12 条毕业要求分别支撑不同的培养目标, 实现了对培养目标的全覆盖, 参见表 2。

表 2 游戏艺术设计专业毕业要求对培养目标的支撑关系

培养目标 毕业要求	培养目标 1	培养目标 2	培养目标 3	培养目标 4	培养目标 5
毕业要求 1: 理想信念	√				√
毕业要求 2: 学科知识	√	√	√	√	√
毕业要求 3: 专业能力	√	√	√	√	√
毕业要求 4: 问题分析	√	√	√	√	√
毕业要求 5: 设计/开发解决方	√	√	√	√	√

案					
毕业要求 6：使用现代工具	√	√	√		
毕业要求 7：沟通表达	√			√	
毕业要求 8：团队协作	√			√	
毕业要求 9：职业规范	√	√	√	√	
毕业要求 10：创新创业	√	√		√	
毕业要求 11：项目管理	√	√	√	√	
毕业要求 12：学习发展	√				

注：表中“√”表示该毕业要求对相应培养目标形成支撑。

（3）修业年限

基本学制 4 年，弹性学习年限为 3—6 年。

（4）授予学位

艺术学学士学位、工学学士学位

（5）主要课程

学科基础课程：游戏造型基础、色彩、视听语言、运动规律、中国游戏科学艺术史、游戏剧本创作、中外电影史、游戏概论等。

专业核心课程：游戏概念设计、游戏策划与叙事基础、游戏原画、游戏引擎技术、三维游戏美术、游戏动画与特效、虚拟现实与交互叙事设计、交互与游戏关卡设计、游戏创作、专业创作等。

专业拓展与前沿课程：AIGC+游戏美术、VR、AR、XR 沉浸式交互设计、XR 大空间体验设计、游戏化文旅与数智演艺、动作捕捉与数字人表演、游戏运营与发行、跨媒介 IP 开发等。

（6）主要实践性教学环节

主要包括：写生实习、专业实践 I、专业实践 II、游戏创作实践 I（含课程项目、社会实习、学科竞赛、横向项目）、游戏创作实践 II（含课程项目、社会实习、学科竞赛、

横向项目）、创新实践、毕业实习、毕业设计（创作、论文）等集中实践环节。

同时通过“实体工作室”项目制教学、产学研合作基地实训、AIGC 创新特色课程与各类游戏与数字艺术赛事，构建“教、学、做”一体的实践创新能力培养体系。

(7) 主要专业实验

依托游戏开发与实时引擎实验室、数字媒体艺术北京市重点实验室、三维动画实验室、交互媒体实验室、动漫衍生品研发中心、北京高校青年教师创新教研工作室、三维水墨动画实验室、LBE VR 创作团队、AR 创作系统、动作捕捉与数智演艺实践等，开设游戏引擎实时渲染实验、三维游戏美术资产制作实验、交互叙事与玩法设计实验、XR 沉浸式交互实验、数智叙事与数字人表演实验、AIGC 美术资产生成实验、跨媒体艺术创作等专业实验。

(8) 教学计划（课程体系与学分分配）

本专业第一课堂总学分 158 学分，第二课堂 10 学分，总学分 168 学分。课程体系由通识与基础教育、学科基础教育、专业教育和集中实践教学环节四大模块构成，学分分配如下表所示。

课程模块	课程类别	学分数	占第一课堂总学分比例
通识与基础教育	必修课	67	42.41%
	选修课	10	6.33%
学科基础教育	必修课	33	20.89%
	选修课	4	2.53%
专业教育	必修课	6	3.80%
	选修课	12	7.59%
集中实践教学环节	必修	26	16.45%
第一课堂合计	—	158	100%
第二课堂	—	10	—
总学分	—	168	—

注：上表为课程体系总体框架，各学期具体课程、学时与考核安排可参照学院现行动画专业教学进程表，结合本专业核心课程进行编排。

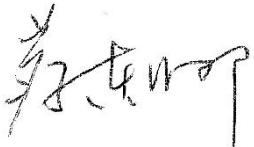
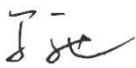
(7) 专业核心课程表

本专业核心课程围绕“策划—美术—引擎—交互—创作”全流程能力培养设置，突出游戏策划、游戏原画、游戏引擎使用、游戏创作等关键能力，并融入数智叙事与交互设计前沿，如下表所示。

序号	课程名称	总学时	周学时	授课学期
1	游戏造型基础	64	4	1
2	游戏概念设计	32	4	3
3	游戏策划与叙事基础	48	4	3
4	游戏原画	64	4	3
5	游戏引擎技术	64	8	4
6	三维游戏美术	64	8	4
7	游戏动画与特效	64	8	4
8	AI+游戏创作	64	8	5
9	虚拟现实与交互叙事设计	48	4	5
10	交互与游戏关卡设计	48	4	5
11	专业创作	128	8	6
合计	11 门核心课程	—	—	1—6

注：1. 表中学时为理论与实践合计的总学时，周学时按 16 教学周折算；2. 游戏原画、游戏策划、游戏引擎使用、游戏创作为本专业标志性核心课程，可结合方向限选课进一步拓展为“游戏策划与叙事”“游戏美术与原画”“游戏引擎与交互”等课程包，实现模块化、递增式课程体系建设。

9. 校内专业设置评议专家组意见表

总体判断拟开设专业是否可行		√是 □否
理由： 游戏艺术设计专业的增设符合北京印刷学院以建设“中国特色国际知名出版大学”为总体目标，是主动对接国家数字中国建设战略、文化数字化战略与北京“全国文化中心”“国际科技创新中心”建设，培育文化新质生产力相关人才、打造“动画+游戏+交互”专业集群的关键举措，将与国家级一流本科专业动画形成互补协同、双轮驱动的新格局。 游戏艺术设计专业建立于动画专业“全媒体数字动画”建设的丰厚积累之上。专业继承并升级动画专业“全媒体数字动画”建设的经验，把递增式课程包、项目制教学、本硕贯通培养、AIGC 创新特色课程与产学研合作机制系统迁移至游戏内容创作领域，能够实现专业内涵的纵深拓展。 在专业建设标准上，本专业积极借鉴国内头部院校的成熟办学经验，形成游戏设计艺术方向与游戏设计技术方向并行的培养格局，强化游戏与影视、动画的交叉融合，同时坚持差异化、特色化定位，立足出版与全媒体特色、深耕中华美学数智化转译、锚定“未来游戏+数智叙事”双轴，避免同质化竞争，形成人无我有、人有我特的专业辨识度。 综上所述，我校新增游戏艺术设计专业有相当的必要性、紧迫性与可行性。		
拟招生人数与人才需求预测是否匹配		√是 □否
本专业开设的基本条件是否符合教学质量国家标准	教师队伍	√是 □否
	实践条件	√是 □否
	经费保障	√是 □否
专家签字： 		

10. 医学类、公安类专业相关部门意见

(应出具省级卫生部门、公安部门对增设专业意见的公函并加盖公章)